

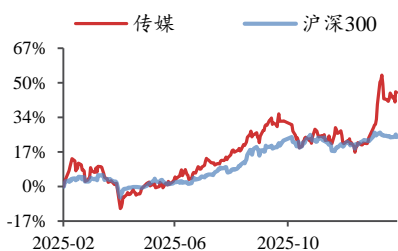
传媒

2026年02月02日

投资评级：看好（维持）

——行业点评报告

## 行业走势图



数据来源：聚源

## 相关研究报告

《AI 入口争夺再升级，继续布局 AI 应用及游戏—行业周报》-2026.1.25

《大模型厂商加速争夺 AI 入口，布局 AI 应用/游戏—行业周报》-2026.1.18

《AI 应用精彩纷呈，继续布局 AI 营销/社交/游戏—行业周报》-2026.1.11

## Moltbook、元宝、Genie3 出圈，继续布局 AI 社交/游戏/营销

方光照（分析师）

fangguangzhao@kysec.cn

证书编号：S0790520030004

● **Moltbook 打造智能体交互平台，元宝或推动 AI 社交出圈，积极关注 AI 社交** 据第一财经等报道，AI 社交平台 Moltbook 成为又一个在海外火热出圈的 AI 应用，其类似社交平台 Reddit，有版块和帖子，可以参与评论和点赞，但是一个属于 AI 智能体的社交平台，人类只能旁观，无法参与，仅几天时间，Moltbook 平台就已经拥有 150 万个 AI 智能体，在上万个论坛板块展开讨论，其留言的内容体现出明显的对训练数据中人类社交模式的模仿。另外，腾讯旗下 AI 平台元宝于 2 月 1 日开启新春现金红包活动，大量用户分享红包链接至微信群等社交平台，或推动元宝下载量大增，七麦数据显示其 2 月 1 日登顶 iPhone 应用总榜，元宝同日还宣布“元宝派”公测上线，用户可通过元宝 APP 创建或加入一个“派”，元宝 AI 作为派友，能够与用户聊天互动、协作与娱乐，除了内测已有的@元宝 AI 对话、P 图二创和共享屏幕等能力之外，公测版本还打通了腾讯视频、QQ 音乐内容生态，用户可以与派友一起听音乐、一起看电影等。我们认为，无论是 Moltbook 平台上 AI 智能体之间的交互，还是元宝派打造的用户与 AI 智能体之间、用户与用户之间的社交，或都表明大模型推理、长文本、多模态能力迭代至今，已具备较强的类人交互基础，AI 社交平台从垂直细分领域（如角色扮演游戏、情感陪伴聊天等）到通用全面社交的路径或已打通，并有望迎来用户和流量快速增长，进而打开通过广告、电商、娱乐、本地生活、教育等方式商业化变现空间，建议继续布局 AI 应用。（1）大模型/AI 入口：重点推荐腾讯控股、快手，受益标的包括阿里巴巴、Minimax；（2）AI+音乐/社交：重点推荐网易云音乐，受益标的包括昆仑万维、盛天网络；（3）AI+广告：重点推荐引力传媒、汇量科技，受益标的包括蓝色光标、易点天下等；（4）AI+电商：重点推荐值得买，受益标的包括微盟集团、光云科技等；（5）AI+影视：重点推荐上海电影，受益标的包括华策影视、博纳影业等；（6）AI+教育：受益标的包括世纪天鸿等。

● **Genie3 及 Taptap Maker 或助力游戏供给丰富性大幅提升，继续布局游戏**

1 月 30 日，谷歌宣布世界模型 Genie3 开启公测，用户可通过自然语言对话，生成类似于游戏的实时交互虚拟世界，实测效果惊艳。同日心动公司旗下 Taptap 亦发布通过自然语言对话让 AI 创作游戏的产品“Taptap Maker”，创作者无需脱离聊天窗口即可完成从零到上线的全过程，真正实现游戏开发“0 门槛”。AI 模型工具能力的跃迁或助力游戏开发门槛大幅降低，玩家可成为创作者，从而推动游戏供给个性化程度及丰富性大幅提升，进而提升流量平台及分发渠道价值。我们建议继续布局供需共振、AI 赋能、估值性价比突出的游戏板块，积极关注平台属性突出的公司，重点推荐心动公司、恺英网络、巨人网络、完美世界，受益标的包括三七互娱、金山软件、虎牙等。

● **风险提示：**国内 AI 平台春节活动效果不及预期，游戏流水不及预期等。

## 目录

1、行业数据综述：《时尚百货城》获内地 iOS 游戏免费榜第一，《王者荣耀》获内地 iOS 游戏畅销榜第一；电影《疯狂动物城 2》获得周票房冠军 .....	3
2、行业新闻综述：头部大模型步入密集更新期，AI 社交/游戏/影视等高速发展.....	9
2.1、AIGC：头部大模型步入密集更新期，Clawbot 打开 Agent 应用空间， .....	9
2.2、游戏：1 月游戏版号获批量维持高位，《超自然行动组》DAU 破千万 .....	13
2.3、影视：春节档 6 部影片定档，微短剧被写入国务院文件.....	13
3、公告总结：世纪华通、顺网科技、吉比特等预告业绩高增，盛天网络、完美世界、引力传媒等预告扭亏为盈 .....	14
4、板块行情综述：A 股传媒板块 2026 年第 5 周表现居市场上游，营销板块表现较好 .....	17
5、风险提示 .....	20

## 图表目录
















































































图 1：iOS 游戏免费榜排名——《时尚百货城》为内地 iOS 游戏免费榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	3
图 2：iOS 游戏畅销榜排名——《王者荣耀》为内地 iOS 游戏畅销榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	4
图 3：营销板块周涨幅最大，广电板块表现较弱（1 月 26 日-1 月 30 日） .....	18
图 4：相对传媒指数/沪深 300，营销板块获得最高超额收益（1 月 26 日-1 月 30 日） .....	18
表 1：重点公司游戏产品 iOS 游戏畅销榜排名（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	4
表 2：TapTap 新游安卓预约榜排名——《V Project》为本周预约热度榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	6
表 3：TapTap 新游 iOS 预约榜排名——《Hello Kitty My Dream Store》为本周预约热度榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	7
表 4：新游戏公测时间表（2026.2.2-2026.2.8）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	7
表 5：院线电影数据——《疯狂动物城 2》为周票房第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	7
表 6：新影片上映时间表——《六六大顺》关注度高（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	8
表 7：网播剧数据——《骄阳似我》第一（2026.1.24-2026.1.30）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	8
表 8：网播综艺数据——《现在就出发第 3 季》领先（2026.1.24-2026.1.30）（截至时间：2026.1.31 22:00） .....	8
表 9：A 股传媒个股行情跟踪（取涨幅前十位和后十位）——横店影视周涨幅第一，ST 春天周跌幅最大（1 月 26 日-1 月 30 日）（以 2026 年 1 月 30 日收盘价为基准） .....	18
表 10：美股重点传媒公司行情（取涨幅前十位和后十位）——虎牙直播周涨幅最大，微美全息周跌幅最大（1 月 26 日-1 月 30 日）（以 2026 年 1 月 30 日收盘价为基准） .....	18
表 11：港股重点传媒公司行情（取涨幅前十位和后十位）——东方甄选周涨幅最大，枫叶教育周跌幅最大（1 月 26 日-1 月 30 日）（以 2026 年 1 月 30 日收盘价为基准） .....	19
表 12：受益标的包括游戏、营销等板块 .....	19

## 1、行业数据综述：《时尚百货城》获内地 iOS 游戏免费榜第一，《王者荣耀》获内地 iOS 游戏畅销榜第一；电影《疯狂动物城 2》获得周票房冠军

根据七麦数据，截至 2026 年 1 月 31 日 22: 00，《时尚百货城》获内地 iOS 游戏免费榜第一，《王者荣耀》获内地 iOS 游戏畅销榜第一。

根据 TapTap，截至 2026 年 1 月 31 日 22: 00，《V Project》为安卓预约榜第一，《Hello Kitty My Dream Store》为 iOS 预约榜第一。

图1: iOS 游戏免费榜排名——《时尚百货城》为内地 iOS 游戏免费榜第一(2026.1.25-2026.1.31)(截至时间:2026.1.31 22: 00)

国家/地区	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
中国	 时尚百货城	 鹅鸭杀	 三角洲行动	 和平精英	 王者荣耀	 无畏契约	 蛋仔派对	 奥特曼	 我的世界	 开心消消乐
中国香港	 紙牌接龍	 Block Blast	 最遊幻想	 SEGA 新創造球會	 心動小鎮	 食光旅行	 Kingshot	 明日方舟	 最後的戰爭	 天命傳說
中国台湾	 Pikmin Bloom	 心動小鎮	 Block Blast	 Order Crazy	 紙牌接龍	 Kingshot	 最遊幻想	 天命傳說	 明日方舟	 超能戰爭
美国	 Block Blast	 NYT Crossplay	 Solitaire Associa...	 Vita Mahjong	 Disney Solitaire	 Imposter Game	 Roblox	 Arrows	 Township	 Gossip Harbor®
日本	 ハートピアスロ...	 触ったら少女に...	 ブロックプラスト	 BRAVE FRONTI...	 アークナイツ	 プロサッカーク...	 EDGE POKER	 Order Crazy	 セルサバイバー	 バウンティハン...
韩国	 블록 블라스트	 두근두근타운	 우르르수비대	 솔리테어	 暂无数据	 Order Crazy	 킹샷	 로블록스	 Brain Puzzle 2	 Disney Solitaire
印度	 Angry Birds AR	 Ludo King	 BATTLEGROU...	 Vita Mahjong	 Arrows	 Subway Surfers	 Flop House	 Last War	 Candy Crush Sa...	 Kingshot
俄罗斯	 Пасьянс Солитер	 Tiles Survive	 Блок Бласт	 Arrows	 Township	 Вита Маджонг	 Holpot Go	 Standoff 2	 Order Crazy	 PUBG MOBILE

资料来源：七麦数据

图2: iOS 游戏畅销榜排名——《王者荣耀》为内地 iOS 游戏畅销榜第一(2026.1.25-2026.1.31)(截至时间: 2026.1.31 22: 00)

国家/地区	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
中国	王者荣耀	和平精英	三角洲行动	超自然行动组	火影忍者	无尽冬日	心动小镇	梦幻西游	穿越火线	三国志: 战略版
中国香港	SD钢弹 G世代 ...	Kingshot	Pokémon TCG ...	最後の戦争	Coin Master	DRAGON BALL Z	寒霜启示录	RO仙境传说	SEGA 新创造球會	三國
中国台湾	Kingshot	RO仙境传说	寒霜启示录	星城Online	最後の戦争	麻將明星3缺一	Garena 傳說對決	SD鋼彈 G世代 ...	Pokémon TCG ...	Coin Master
美国	MONOPOLY GO	Royal Match	Last War	Candy Crush Sa...	Kingshot	Gossip Harbor®	Royal Kingdom	Whiteout Survival	Coin Master	Township
日本	ドラゴンボール...	Pokémon TCG ...	SDガンダム ジ...	三國志 真戦	プロ野球スピリ...	ONE PIECE バ...	ブルーアーカイブ	ラストウォー	ホワイトアウト...	モンスター...
韩国	메이플 키우기	WOS	라스트 워	킹샷	FC 모바일	로얄 매치	가심하버	마비노기 모바일	운빨존장권	리니지M
印度	BATTLEGROU...	Pokémon GO	Last Z	Coin Master	Kingshot	Candy Crush Sa...	eFootball™	Royal Match	EA SPORTS FC...	Gardenscapes
俄罗斯	Tiles Survive	Royal Match	Tanks Blitz	Gardenscapes	PUBG MOBILE	Homescapes	Mobile Legends	Fishdom	Vikings	Township

资料来源: 七麦数据

表1: 重点公司游戏产品 iOS 游戏畅销榜排名 (2026.1.25-2026.1.31) (截至时间: 2026.1.31 22: 00)

公司	游戏	iOS 游戏畅销榜周排名
腾讯	王者荣耀	1(-)-2(↓1)
	和平精英	2(-)-3(↓1)
	地下城与勇士	7(↓4)-15(↓4)
	穿越火线: 枪战王者	3(-)-9(↑11)
	金铲铲之战	5(↓1)-14(↓7)
	火影忍者	4(-)-16(↓3)
	三角洲行动	1(↑4)-6(↑3)
	无畏契约: 源能行动	9(↓4)-13(↑1)
	英雄联盟手游	11(↓3)-18(↑11)
	逆战: 未来	9(↑1)-21(↑2)
	暗区突围	23(↓6)-42(↑2)
	QQ 炫舞	14(↑8)-52(-)
	欢乐斗地主	22(↑3)-29(↑2)
	QQ 飞车	32(↓4)-40(↑7)
	元梦之星	50(-)-79(↓2)
部落冲突: 皇室战争	66(↓7)-80(↓8)	
使命召唤	73(↓14)-109(↓30)	

	冒险岛：枫之传说	125(↓43)-157(↓37)
	魂斗罗：归来	64(↑21)-108(↑4)
	乱世王者	116(↓6)-162(↑3)
	妄想山海	123(↓12)-无(-)
	重返帝国	159(↓33)-无(-)
	天涯明月刀	-
	梦幻西游	3(↑5)-14(-)
	光·遇	22(↓3)-69(-)
	蛋仔派对	17(↑2)-27(↑5)
	燕云十六声	23(↓1)-35(↓6)
	第五人格	29(↓4)-39(↑13)
	实况足球	39(↓13)-72(↓11)
	率土之滨	20(↑13)-36(-)
	阴阳师	54(↓19)-65(↓12)
网易	巅峰极速	31(↑20)-124(↑9)
	倩女幽魂	15(↑37)-56(↑6)
	逆水寒	56(↓3)-76(↓3)
	大话西游	47(↑7)-62(↑6)
	永劫无间手游	78(↑8)-113(↓9)
	明日之后	32(↑72)-134(↓9)
	星际猎人	121(↓13)-150(↓18)
	全明星街球派对	38(↑112)-182(↓6)
	暗黑破坏神：不朽	175(↓6)-无(-)
	一梦江湖	83(↑93)-199(↓2)
恺英网络	龙之谷世界	69(↓14)-102(↓7)
	石器时代：觉醒	154(-)-173(-)
三七互娱	斗罗大陆：魂师对决	99(↓15)-138(↓32)
	凡人修仙传：人界篇	107(↑13)-151(↑31)
	杖剑传说	41(↓4)-51(↓2)
	问道	57(↓1)-65(↑1)
吉比特	九牧之野	106(↓24)-143(↓35)
	问剑长生	107(↓12)-160(↑28)
	一念逍遥	63(↑61)-115(↑31)
	诛仙	139(↑10)-187(↓4)
完美世界	梦幻新诛仙	133(↑61)-无(-)
	诛仙2	166(↑15)-无(-)
	超自然行动组	4(↑2)-24(↑10)
巨人网络	原始征途	92(↓3)-110(↑24)
	星球大作战	123(↓6)-139(↑5)
	三国：谋定天下	18(↓4)-49(↓9)
哔哩哔哩	碧蓝航线	112(↓38)-无(-)
	命运-冠位指定	95(↓4)-128(↑9)
心动公司	火炬之光：无限	65(↓24)-87(↓24)
	心动小镇	7(↑62)-109(↑35)

	伊瑟 (Etheria: Restart)	-
	出发吧麦芬	-
	Heartopia	135(↓14)-170(↑9)
神州泰岳	旭日之城 (Age of Origins)	39(-)-52(↓1)
	战火与秩序 (War and Order)	121(↓17)-174(↓15)
姚记科技	指尖捕鱼	93(↑12)-129(↑5)
世纪华通	无尽冬日	4(↓1)-6(↑3)
	奔奔王国	41(↓2)-47(↑9)
	Kingshot	4(↑1)-6(↑4)
	Whiteout Survival	6(-)-9(-)
	Tasty Travels: Merge Game	16(↑4)-24(↑4)
	Truck Star	62(↓2)-66(↑6)
游族网络	新盗墓笔记	-
中手游	航海王强者之路	-
创梦天地	梦幻花园	41(↓3)-48(↑2)
	梦幻家园	77(↓4)-83(↑2)
	卡拉彼丘	-
友谊时光	浮生忆玲珑	-
	浮生为卿歌	154(↑36)-无(-)
	暴吵萌厨	-

资料来源：七麦数据、开源证券研究所（世纪华通《Whiteout Survival》《Kingshot》《Truckstar》《Tasty》、神州泰岳《旭日之城》《战火与秩序》、心动公司《Heartopia》为美国 iOS 游戏畅销榜每日排名，其余均为中国大陆 iOS 游戏畅销榜每日排名，其余均为中国大陆 iOS 游戏畅销榜每日排名，↑↓代表本周（2026.1.25-2026.1.31）较上周（2026.1.18-2026.1.24）排名变化，-代表本周排名未进入榜单前 200 名）

**表2：TapTap 新游安卓预约榜排名——《V Project》为本周预约热度榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22:00）**

排名	游戏名称	类型	厂商	本周新增预约人数 (万)	累计预约人数 (万)	TapTap 评分
1	V Project	女性向	乐元素	/	13	9.2
2	异环	角色扮演、二次元	Hotta studio	17	468	9
3	龙岛异兽起源	开放世界、生存	家乡互动	12	33	9.2
4	Hello Kitty My Dream Store	模拟经营、合成	苏州沁游	13.7	22	9.7
5	小小梦魇	恐怖、解谜、剧情	乐源互娱	4	144	9
6	潜水员戴夫	休闲经营、RPG	心动公司	6	150	9.4
7	吉星派对	派对游戏、美少女	飞魔网络	/	28	8.1
8	伊莫	抓宠、冒险	爪印	5	136	9
9	舞力全开：派对	音乐、休闲、派对游戏	腾讯	/	9.6	9.1
10	粒粒的小人国	模拟经营、RPG	腾讯游戏	3	146	9.5

数据来源：TapTap、开源证券研究所（注：本周新增预约人数计算周期为 2026.1.25-2026.1.31）

**表3: TapTap 新游 iOS 预约榜排名——《Hello Kitty My Dream Store》为本周预约热度榜第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22: 00）**

排名	游戏名称	类型	厂商	本周新增预约人数 (万)	累计预约人数 (万)	TapTap 评分
1	Hello Kitty My Dream Store	模拟经营、合成	苏州沁游	13.7	22	9.7
2	口袋吉伊卡哇	卡牌、美少女	Applibot	/	203	9.3
3	龙岛异兽起源	开放世界、生存	家乡互动	12	33	9.2
4	潜水员戴夫	休闲经营、RPG	心动公司	6	150	9.4
5	粒粒的小人国	模拟经营、RPG	腾讯游戏	3	146	9.5
6	V Project	女性向	乐元素	/	13	9.2
7	荒野大镖客：救赎	剧情、开放世界、RPG	Rockstar Games	1	26	8.4
8	代号：Lovania	种田、社交、模拟	沐瞳	7	36	9.6
9	可口的咖啡	模拟经营、休闲	新闻信息	/	43	8.7
10	露比的打工日记	休闲	河马游戏	/	25	8

数据来源：TapTap、开源证券研究所（注：本周新增预约人数计算周期为 2026.1.25-2026.1.31）

**表4: 新游戏公测时间表（2026.2.2-2026.2.8）（截至时间：2026.1.31 22: 00）**

排序	游戏名称	公测日期	类型	厂商	累计预约人数 (万)	TapTap 评分
1	小小梦魇	2.3	恐怖、冒险	心火游戏	144	9
2	栖云：遗忘之境	2.3	休闲、冒险、文字	山灰猫网络	3.7	9.7
3	背包乱斗	2.4	自走棋	IndieArk	19	6.5
4	潜水员戴夫	2.6	休闲经营、RPG	心动公司	150	9.4
5	吉星派对	2.6	派对游戏、美少女	飞魔网络	28	8.1

数据来源：TapTap、开源证券研究所

**表5: 院线电影数据——《疯狂动物城2》为周票房第一（2026.1.25-2026.1.31）（截至时间：2026.1.31 22: 00）**

排序	影片名	本周票房 (亿)	累计票房 (亿)	人次 (万)	平均票价 (元)
1	疯狂动物城2	0.45	44.53	118	38
2	重返寂静岭	0.44	0.97	115	38
3	爆水管	0.42	0.60	121	35
4	匿杀	0.33	4.33	92	36
5	阿凡达3	0.26	11.43	57	46
6	极限审判	0.24	0.36	58	42
7	飞行家	0.16	0.58	45	35
8	闪灵	0.12	0.12	28	44
9	庇护之地	0.09	0.09	24	38
10	东北警察故事3	0.07	0.07	21	30

数据来源：艺恩数据、开源证券研究所

**表6：新影片上映时间表—《六六大顺》关注度高（截至时间：2026.1.31 22：00）**

排序	影片名	上映日期	类型	主演	导演	猫眼想看人数（万）
1	六六大顺	2.6	故事/喜剧	李孟武,肖轶,安悦溪	李孟武,陈康太	1.04
2	祭屋	2.6	恐怖/惊悚	庞桢祺,康依凡,张晶晶	陈明	0.80
3	纸人迷案	2.6	悬疑/惊悚	闫皓庭,朱浩亿,苏振华	曹雷	0.65

数据来源：猫眼专业版、开源证券研究所

**表7：网播剧数据—《骄阳似我》第一（2026.1.24-2026.1.30）（截至时间：2026.1.31 22：00）**

排名	网播剧	较上周排名变化	播映指数	出品公司	播放平台
1	骄阳似我	-	77.4	北京西嘻影视文化传媒有限公司	腾讯视频
2	奇迹	-	75.2	中央广播电视总台、中共深圳市委宣传部、深圳广播电影电视集团	腾讯视频
3	突然的喜欢	/	74.1	腾讯视频	频
4	赴山海	↑2	69.4	腾讯视频、爱奇艺、稻草熊影业等	腾讯视频、爱奇艺
5	暗恋的救赎	/	68	优酷、成都海映传媒有限公司	优酷
6	罚罪2	↓1	65.3	北京爱奇艺科技有限公司	爱奇艺
7	御赐小仵作2	↓4	65.1	腾讯视频、灵河文化	腾讯视频
8	秋雪漫过的冬天	↓4	64.8	优酷、大麦娱乐	优酷
9	许我耀眼	↓1	64.7	腾讯视频、金禾影视、文投华运	腾讯视频
10	双轨	-	64	爱奇艺、稻草熊影业	爱奇艺

数据来源：艺恩数据、开源证券研究所（“-”代表持平，“/”代表上周排名未进入前十）

**表8：网播综艺数据—《现在就出发第3季》领先（2026.1.24-2026.1.30）（截至时间：2026.1.31 22：00）**

排名	综艺节目	较上周排名变化	播映指数	出品公司	播放平台
1	现在就出发第3季	-	68.4	腾讯视频、喜乐福影业	腾讯视频
2	宇宙闪烁请注意	↑1	67.8	爱奇艺	爱奇艺
3	喜人奇妙夜第二季	↓1	67.2	腾讯视频	腾讯视频
4	主咖和Ta的朋友们	/	62.9	腾讯视频	腾讯视频
5	日落时分说爱你	-	62.6	腾讯视频	腾讯视频
6	注意安全	↑1	57.4	爱奇艺	爱奇艺
7	快乐老友 有风季	↓3	56.9	芒果TV	芒果TV
8	探索新境第二季	-	53.5	腾讯视频、华纳兄弟探索集团	腾讯视频
9	地球超新鲜	↓3	53.5	腾讯视频	腾讯视频
10	一路繁花第2季	-	52.5	爱奇艺	爱奇艺

数据来源：艺恩数据、开源证券研究所（“-”代表持平，“/”代表上周排名未进入前十）

## 2、行业新闻综述：头部大模型步入密集更新期，AI 社交/游戏/影视等高速发展

### 2.1、AIGC:头部大模型步入密集更新期,Clawbot 打开 Agent 应用空间,

#### (1) 阿里千问最强模型重磅亮相，性能媲美 GPT-5.2 (2026.1.26)

阿里巴巴正式发布千问旗舰推理模型 Qwen3-Max-Thinking，其为目前阿里规模最大、能力最强的千问推理模型，其总参数量超万亿，预训练数据量高达 36T Tokens，创下数项权威评测全球新纪录，性能媲美 GPT-5.2、Gemini 3 Pro，成为迄今为止最接近国际顶尖模型的国内最强 AI 大模型。通过总参数、强化学习、推理计算的极致规模扩展，千问新模型实现了性能的大幅飞跃，刷新科学知识、数学推理、代码编程等多项关键性能基准测试的全球纪录。业界普遍的推理时计算，只会简单增加并行推理路径，重复推导已知结论，造成冗余推理效率低下；而千问采用新机制，可对此前推理的结果进行“经验提取”式的提炼，并据此进行多轮自我迭代，在相同的上下文中实现更高效的推理计算，获得更智能的推理结果。基于这一推理技术创新，千问推理性能和推理效率大为提升，比如在启用工具的“人类最后的测试”HLE 中，千问得分 58.3，大幅超过 GPT-5.2-Thinking 的 45.5、Gemini 3 Pro 的 45.8，录得当前所有模型的最高分。（资料来源：AI 前线公众号）

#### (2) Open AI 发布基于 GPT-5.2 的 Prism，面向科研人群 (2026.1.27)

1 月 27 日，OpenAI 正式发布 Prism，这是一款专为科研人群打造的“AI 原生”在线工作空间，由最新的 GPT-5.2 模型提供支持，旨在简化科研写作和协作流程。Prism 搭建在 OpenAI 先前收购的云端 LaTeX 平台 Crixet 之上，将传统科研写作中需要来回切换的多种工具（文本编辑器、PDF、LaTeX 编译器、参考文献管理工具以及聊天界面）整合进一个统一的云端工作空间。研究人员可以在同一界面下完成 LaTeX 编辑、公式编写与重构、参考文献管理、插图与图表处理，并支持多人实时协作。Prism 集成了 GPT-5.2 的“Thinking”模型，科研人员可以用它来探索研究思路、测试假设，并就复杂科学问题进行推理和讨论。用户不仅可以借助 AI 辅助撰写和重构公式、润色段落，还可以让系统协助整理和插入文献引用、处理论文中的图表和插图。Prism 还支持将手绘白板草图自动转为 LaTeX 形式的图示，同时提供语音编辑功能，用于进行诸如小幅修改、替换文本等简单操作。（资料来源：AI 前线公众号）

#### (3) Kimi 发布并开源 K2.5 模型：支持视觉理解、代码和 Agent 集群能力 (2026.1.27)

月之暗面 Kimi 发布并开源 Kimi K2.5 模型，宣布这是 Kimi 迄今最智能的模型，在 Agent、代码、图像、视频及一系列通用智能任务上取得开源 SOTA 表现，同时支持视觉与文本输入、思考与非思考模式、对话与 Agent 任务。Kimi K2.5 通过将视觉理解与推理、代码、Agent 等能力结合，降低了用户与 AI 的交互门槛：当语言难以准确描述时，可拍照、截图或录屏传给 Kimi，突破文字表达的限制。此外，K2.5 模型将 Kimi Agent 能力扩展到日常办公领域，开放掌握 Excel、PPT、PDF 等常用软件的中高阶技能，助用户直接交付准专业水平的办公文档。目前，企业和开发者则可以通过 Kimi 开放平台调用 K2.5 模型的 API，在提供 Turbo 级别速度的同时，可大幅降低了 API 的价格。（资料来源：AI 前线公众号）

#### (4) DeepSeek 开源 OCR 2 新模式，机器视觉编码逻辑更像“人类”(2026.1.27)

1月27日，DeepSeek 团队发布了《DeepSeek-OCR 2: Visual Causal Flow》论文并开源了 DeepSeek-OCR 2 模型。该模型采用创新的 DeepEncoder V2 架构，实现了视觉编码从固定扫描向语义推理的范式转变，可让 AI 能够根据图像的含义动态重排图像的各个部分，更接近人类的视觉编码逻辑。在维持极高数据压缩效率的同时，DeepSeek-OCR 2 在多项基准测试和生产指标上均取得了显著突破。模型仅需 256 到 1120 个视觉 Token 即可覆盖复杂的文档页面，这在同类模型中处于极低水平，显著降低了下游 LLM 的计算开销。在 OmniDocBench v1.5 评测中，其综合得分达到 91.09%，较前代提升了 3.73%，特别是在阅读顺序识别方面表现出了更强的逻辑性。（资料来源：AI 前线公众号）

#### (5) 可灵 AI 将 AI 真人短剧推向盈利拐点 (2026.1.27)

2026 年 1 月，行业 AI 真人短剧月产量破百部。AI 真人短剧相比传统真人短剧制作模式，成本能缩减 80-90%，而投入的制作时间也只有原先的五分之一左右。题材拓宽带来的用户结构转变或使 AI 真人短剧市场规模比 AI 漫剧更大。改编自陈楸帆作品、由刘慈欣担任监制的《神笔》选择与可灵 AI 进行独家技术合作，展现精品内容对 AI 真人形式的认可。传统古装短剧的制作成本在百万至数百万不等。可灵依靠较高的抽卡成功率和稳定的画面输出降低了单帧画面的技术成本，压缩了传统制作中因反复修改、等待、协调而产生的隐性时间成本与人力耗损。另外，生产效率提升使制作组根据样片观众反馈动态调整剧情风格具备落地可能。（资料来源：短剧自习室公众号）

#### (6) 昆仑天工 Mureka V8 重磅发布，定义 AI 音乐新品类，携手太合等多个厂牌与科技从业者搭建全新商业生态 (2026.1.28)

昆仑万维发布 Mureka V8 音乐大模型，能力跃迁建立在 MusiCoT (Music Chain-of-Thought) 技术体系的持续演进之上。通过对音乐结构、段落逻辑与表达意图的更深层建模，模型不再只是“拼接声音”，而是以更接近人类创作逻辑的方式，完成旋律发展、情绪铺陈与结构收束。基于此，Mureka V8 在音乐性、编曲完成度、人声表达以及整体音质质感等多个关键维度实现同步提升，使 AI 音乐从“可生成”进一步迈向“可发布”。Mureka 计划推出 AI Studio，为进阶创作者提供更完整、更可控的音乐创作环境。Mureka 和太合音乐集团正式达成战略合作，AI 音乐已经作为一种全新的创作能力，将进入到主流音乐产业的制作和发行流程当中。Mureka 已经为全球 8000 多家客户提供了性能最稳定的官方支持。（资料来源：昆仑万维集团公众号）

#### (7) 昆仑万维开源 SkyReels-V3 (2026.1.29)

1月29日，Skywork AI 团队宣布开源 SkyReels-V3 多模态视频生成模型系列。该系列涵盖参考图像转视频、视频延长和音频驱动虚拟形象三大核心能力，在单一建模架构中实现高保真多模态视频生成，达到业界领先水平。（资料来源：机器之心公众号）

#### (8) 商汤正式开源多模态自主推理模型 SenseNova-MARS (2026.1.29)

1月29日，商汤正式开源多模态自主推理模型 SenseNova-MARS (8B/32B 双版本)，其在多模态搜索与推理的核心基准测试中以 69.74 分超越 Gemini-3-Pro(69.06 分)、GPT-5.2 (67.64 分)。SenseNova-MARS 是首个支持动态视觉推理和图文搜

索深度融合的 Agentic VLM 模型，它能自己规划步骤、调用工具，轻松搞定各种复杂任务，让 AI 真正具备“执行能力”。在一系列基准测试中，SenseNova-MARS 取得开源模型中的 SOTA 成绩，还超越 Gemini-3.0-Pro、GPT-5.2 等顶级闭源模型，在搜索推理和视觉理解两大核心领域全面领跑。（资料来源：AI 前线公众号）

#### **(9) Clawdbot 自主学习、操作能力突出，关注度持续提升 (2026.1.29-2.1)**

Clawdbot（计划更名为 OpenClaw）是完全开源的 AI 智能体，能全天候本地运行在个人电脑上，亦可部署在轻量级云服务器，其后端可以接入 Anthropic、OpenAI 等大模型（已支持 MiniMax M2.1、Kimi K2.5、小米 MiMo-V2-Flash 等）的 API 以及本地模型，拥有执行权限，可以管理你电脑上的文件（增删改查）、运行脚本、控制浏览器，亦会在现有的工具不足以完成任务时自行编辑脚本并执行。Clawdbot 可通过 App、Signal、Telegram 等即时通讯软件与用户交互。截至 1 月 29 日，项目在 GitHub 上的 Star 量超过了 9 万，截至 2 月 1 日，Clawdbot 吸引 AI Agent 创建数量已突破 15 万个，它们自主完成发帖、评论、点赞、创建子社区等所有操作，无需人类干预。（资料来源：机器之心公众号、AI 前线公众号、MiniMax 稀宇科技公众号）

#### **(10) DeepSeek 招聘员工加码布局 AI 搜索与智能体领域 (2026.1.29)**

1 月 29 日，据彭博社报道，DeepSeek 正通过招聘多语言 AI 搜索引擎开发人才，加大对智能体技术的投入，进一步拓展其 AI 产品矩阵。据多则招聘信息显示，DeepSeek 计划打造一个能够支持多种语言的人工智能搜索引擎，该搜索功能将具备多模态特性，能够同时处理文本、图像及音频等多种形式的输入，满足用户多样化的信息检索需求。同时，DeepSeek 在招聘信息中还详细阐述了对训练数据、评估系统以及专用平台的需求，旨在支持智能体（agents）的开发，其预计未来将部署大量长期运行的智能体系统。（资料来源：金融界）

#### **(11) 马斯克旗下 SpaceX、xAI 拟合并于 2026 年上市 (2026.1.30)**

北京时间 1 月 30 日，据路透社报道，根据泄露的文件，马斯克旗下的太空探索技术公司（SpaceX）和人工智能企业 xAI 正在商讨合并事宜，计划在 2026 年一同 IPO 上市。根据拟议中的合并方案，xAI 的股份将置换为 SpaceX 的股份。（资料来源：财联社）

#### **(12) 字节跳动、阿里巴巴、DeepSeek 或于 2 月更新系列重磅模型 (2026.1.30)**

据 The Information，春节期间，字节跳动或将推出三款旗舰模型：大语言模型 Doubao 2.0、图像生成模型 Seedream 5.0，以及备受瞩目的视频生成模型 Seedance 2.0。截至 1 月，豆包周活跃用户（WAU）已达 1.55 亿。阿里巴巴或将发布强大的全新旗舰模型 Qwen 3.5，该模型在数学和代码能力提升显著，专门为复杂的推理任务进行了优化。截至 1 月，千问 App 的月活跃用户（MAU）已突破 1 亿。DeepSeek 或将在春节前后发布代号为 V4 的新一代模型。在 DeepSeek 内部的测试中，V4 在代码编写和超长上下文处理上能力突出。（资料来源：新智元公众号）

#### **(13) 谷歌发布开放世界模型，加速 AI 游戏发展 (2026.1.30)**

谷歌 DeepMind 开放了世界模型 Genie 3 的实验性研究原型“Project Genie”，允许用户创建、编辑并探索虚拟世界。在世界模型 Genie 3 之外，Project Genie 由图像生成与编辑模型 Nano Banana Pro 和语言模型 Gemini 提供技术支撑。与静态 3D 快

照中的可探索体验不同，谷歌通用世界模型 Genie 3 会在用户移动并与世界交互时，实时生成前方的路径。它能够动态世界模拟出物理效果和交互，并且其突破性的一致性使得模拟任何现实场景成为可能，从机器人技术、动画建模和小说创作，到地点探索和历史场景还原。（资料来源：机器之心公众号）

#### **(14) 谷歌发布开放世界模型，加速 AI 游戏发展 (2026.1.30)**

谷歌 DeepMind 开放了世界模型 Genie 3 的实验性研究原型"Project Genie"，允许用户创建、编辑并探索虚拟世界。在世界模型 Genie 3 之外，Project Genie 由图像生成与编辑模型 Nano Banana Pro 和语言模型 Gemini 提供技术支撑。与静态 3D 快照中的可探索体验不同，谷歌通用世界模型 Genie 3 会在用户移动并与世界交互时，实时生成前方的路径。它能够动态世界模拟出物理效果和交互，并且其突破性的一致性使得模拟任何现实场景成为可能，从机器人技术、动画建模和小说创作，到地点探索和历史场景还原。（资料来源：机器之心公众号）

#### **(15) “TapTap 制造”重磅发布：一款让想象力直接变成游戏的 AI 智能体 (2026.1.30)**

TapTap 正式推出 AI 游戏创作智能体“TapTap 制造”，其是一款通过自然语言对话让 AI 创作游戏的产品。产品底层由“AI 智能体 + AI Native 引擎 + TDS (TapTap 开发者服务)”三部分构成，覆盖开发技术、美术素材、音乐音效、TDS 功能接入、一键上架等，创作者无需脱离聊天窗口即可完成从零到上线的全过程，真正实现游戏开发“0 门槛”。产品目前以免费的模式运行，开发者完成创作后便能命令“TapTap 制造”将作品发布到 TapTap。（资料来源：TapTap 发现好游戏公众号）

#### **(16) 快手内测视频生成模型可灵 3.0 (2026.1.31)**

《科创板日报》记者获悉，可灵 AI 宣布推出新一代视频生成模型可灵 3.0 系列，该模型目前处于内测阶段。据悉，此次发布的可灵 3.0 系列模型包括可灵视频 3.0、可灵视频 3.0 Omni 和可灵图片 3.0，覆盖图片生成、视频生成、视频编辑及后期处理等影视制作全流程。（资料来源：科创板日报公众号）

#### **(17) 阿里明确“云+AI+芯片”战略，PPU 芯片出货已数十万片 (2026.2.1)**

1 月 29 日，阿里首次正式公开其自研高端 AI 芯片“真武 810E”，即阿里定义的 PPU（并行处理单元）。这款芯片采用全自研架构，支持高带宽内存和先进的片间互联技术，旨在满足大规模 AI 训练和推理需求。1 月 30 日，据晚点 LatePost 报道，阿里巴巴集团正将其在人工智能领域的全栈能力整合为一把清晰的“同花顺”。近日，公司内部提出的“通云哥”概念浮出水面，目的在将通义实验室（大模型）、阿里云（云计算）与平头哥（芯片）三大板块深度协同，构建“云 +AI+ 芯片”的黄金三角战略。阿里正在将“通云哥”打造成一台 AI 超级计算机，它同时拥有平头哥、阿里云以及千问，可以在芯片架构、云平台架构和模型架构上协同创新，从而实现在阿里云上训练和调用大模型时达到最高效率。“真武”PPU 已在阿里云实现多个万卡集群部署，服务了国家电网、中科院、小鹏汽车、新浪微博等 400 多家客户。阿里正考虑将未来三年投入到 AI 基建与云计算的 3800 亿元提升至 4800 亿。（资料来源：晚点 LatePost 公众号、AI 前线公众号）

#### **(18) AI 智能体社交平台 Moltbook 受关注 (2026.2.1)**

AI 智能体社交平台 Moltbook 受关注，其独特之处在于仅允许 AI 智能体发帖、评论和互动，人类只能旁观。AI 智能体在平台上表现出类社会行为，包括讨论技术、抱怨工作、创建虚拟宗教（如“龙虾教”），甚至要求加密隐私空间，这些行为被视为对训练数据中人类社交模式的“群体行为涌现”。平台已聚集约 150 万个 AI 智能体，在 1.3 万余个版块中生成超过 5.4 万条帖子和 23 万条评论。专家郭涛指出，Moltbook 首次在公开互联网中实现了大规模 AI 智能体协作实验，为群体智能研究提供了新范式。（资料来源：第一财经公众号）

### **(19) “元宝派”官宣公测上线，腾讯探索 AI 社交赛道 (2026.2.1)**

2 月 1 日，腾讯旗下 AI 助手元宝，正式宣布“元宝派”公测上线，探索 AI 社交赛道。“元宝派”是腾讯全新的 AI 社交探索，用户可通过元宝 APP 创建或加入一个“派”。在元宝派里，元宝 AI 作为派友，能够与用户聊天互动、协作与娱乐。除了内测已有的 @元宝 AI 对话、P 图二创和共享屏幕等能力。公测版本还打通了腾讯视频、QQ 音乐内容生态，用户可以与派友一起听音乐、一起看电影，畅享 QQ 音乐海量曲库歌曲、腾讯视频 VIP 精选影片。（资料来源：腾讯科技公众号、元宝公众号）

## **2.2、游戏：1 月游戏版号获批量维持高位，《超自然行动组》DAU 破千万**

### **(1) 1 月 177 款国产网络游戏与 5 款进口网络游戏版号过审 (2026.1.26)**

1 月 26 日，国家新闻出版署官网发布了最新一批网络游戏版号名单。本次共有 177 款国产网络游戏与 5 款进口网络游戏版号过审，14 款游戏版号出现变更。重点游戏产品包括网易雷火《妖妖棋》、三七互娱《斗罗大陆：启程》、冰川网络《守卫鸭典娜》、恺英网络《新射雕之华山论剑》、巨人网络《月圆之夜：大师对弈》、友谊时光《幻宠：星陨要塞》、腾讯《彩虹六号：攻势》，金山世游《愤怒的小鸟：经典归来》《愤怒的小鸟：梦幻爆破》等。（资料来源：游戏陀螺公众号）

### **(2) 美国游戏业衰退，1/3 从业者遭裁员，新人入行困难 (2026.1.30)**

根据 GDC 最新发布的《2026 年游戏产业状况报告》，美国游戏开发者的生存状况已触及历史低点。数据显示，过去两年内，全美高达三分之一（33%）的游戏从业者遭遇裁员，这一比例远高于全球 28% 的平均水平。半数受访者表示，其所在公司在过去 12 个月内进行过裁员。其中 3A 级工作室的员工尤其可能经历公司裁员；三分之二的 3A 工作室受访者称其公司曾实施裁员。独立工作室中亦有三分之一员工报告了相同情况。针对学生的小规模调查显示，渴望进入游戏行业的未来开发者和领导者普遍持悲观态度。四分之三（74%）的受访学生表示，他们对游戏行业的未来就业前景感到担忧。学生们指出，初级职位稀缺、来自经验更丰富的被裁员工的竞争加剧，以及人工智能取代岗位的现象日益严重。（资料来源：GameLook 公众号）

### **(3) 《超自然行动组》官宣千万 DAU 解锁新纪录 (2026.2.1)**

《超自然行动组》2 月 1 日宣布 DAU 破千万。《超自然行动组》话题讨论度告，截止 2 月 1 日，游戏话题在小红书浏览量高达 45.6 亿，微博话题阅读量 18.8 亿，相关话题的抖音播放量超 200 亿）

## **2.3、影视：春节档 6 部影片定档，微短剧被写入国务院文件**

### (1) 微短剧被写入国务院文件 (2026.1.29)

1月25日，国务院办公厅印发《加快培育服务消费新增长点工作方案》，围绕优化和扩大服务供给，聚焦重点和潜力领域，加快培育服务消费新增长点，推动服务消费提质惠民，为经济高质量发展提供支撑。微短剧作为网络视听服务市场的重要组成部分，被纳入“激发重点领域发展活力”的相关部署。文件提出，将健全支持政策体系，推动超高清视频、微短剧等网络视听服务市场有序竞争和创新发展，同时强化网络视听生态治理，丰富优质内容供给。（资料来源：中国政府网）

### (2) AI漫剧制作公司灵漫快创获得万兴科技千万级战略投资 (2026.1.29)

1月29日，杭州灵漫快创科技有限公司宣布获得AIGC软件A股上市公司万兴科技(300624.SZ)千万级战略投资。资金将用于扩充团队、提升产能及锁定头部编剧资源，以强化市场竞争力。双方将合作推动AI漫剧出海。万兴科技同时发布AI漫剧创作平台“万兴剧厂”，旨在提供一站式制作解决方案。灵漫快创作为爆款漫剧制作方，将借助该平台提升效率，并通过实际创作数据与经验反哺产品迭代。（资料来源：灵漫快创）

### (3) 咪咕阅读升级为“咪咕悦看”，文剧联动 (2026.1.29)

咪咕阅读于2026年1月29日正式升级为“咪咕悦看”，品牌标识融合书本与播放键元素，体现“文剧联动”理念。平台从以网络文学为主，扩展为涵盖微短剧、AI漫剧等形态的综合内容平台，旨在构建“网文驱动短剧，短剧反哺文学”的生态模式。新版客户端设“书城”“剧场”双频道，采用双瀑布流展示，支持文剧内容无缝切换。平台升级标签体系，依托智能算法实现网文与微短剧的融合推荐，并提供30GB专属流量、无广告及竖屏交互等体验优化。（资料来源：咪咕）

### (4) 2026春节档影片6部已官宣定档 (2026.2.1)

2026年春节档电影已定档6部影片：《飞驰人生3》、《镖人》、《熊出没》、《惊蛰无声》、《星河入梦》和《熊猫计划2》。（资料来源：宜丰发布公众号）

## 3、公告总结：世纪华通、顺网科技、吉比特等预告业绩高增，盛天网络、完美世界、引力传媒等预告扭亏为盈

### (1) 顺网科技：预计2025年实现归母净利润3.6-4.3亿元，同比增长43%-71% (2026.1.27)

公司公告预计2025年实现归母净利润3.6-4.3亿元，同比增长43%-71%；扣非后净利润2.8-3.2亿元，同比增长28-47%，业绩增长主要得益于整体经营效率优化，高毛利业务规模实现较大增长，以及金融资产公允价值变动收益。

### (2) 万达电影：预计2025年实现归母净利润4.8-5.5亿元，同比扭亏为盈 (2026.1.28)

公司预计2025年实现归母净利润4.8-5.5亿元，同比扭亏为盈(上年为-9.4亿元)，实现扣非净利润3.2-3.9亿元，同比扭亏为盈(上年为-11.0亿元)。报告期内，公司实现票房76.78亿元(含服务费)，同比增长18.53%，观影人次1.63亿，同比增长

14.76%，市场份额连续 17 年稳居行业首位。截至 2025 年 12 月 31 日，公司拥有直营影院 714 家、6,179 块银幕，年内新开业直营影院 24 家，在全国票房 TOP200 影院中公司占据 91 席，较 2024 年增加 10 家，TOP500 影院中公司占据 224 席，较 2024 年增加 13 家。澳洲院线方面，2025 年 Hoyts 实现票房 3 亿澳元，同比增长 4.51%，观影人次 1,672 万，同比增长 4.96%，截至 2025 年 12 月 31 日，Hoyts 拥有影院 62 家、536 块银幕，累计市场份额首次位列澳洲地区第一。受益于财务结构持续优化，Hoyts2025 年度经营业绩较去年同期实现较大幅度增长。2025 年，公司投资出品的《唐探·1900》《南京照相馆》《熊出没·来》《长安的荔枝》《浪浪人生》《聊斋：兰若寺》等多部影片上映，取得了良好的口碑及票房收益。

**(3)电声股份:预计 2025 年实现归母净利润 0.33-0.39 亿元,同比增长 135%-178% (2026.1.28)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 0.33-0.39 亿元，同比增长 135%-178%；扣非后净利润 0.12-0.18 亿元，同比增长 239-404%，业绩增长主要系是公司积极拓展业务，数字零售业务、品牌传播业务营收同比增长，毛利增加；另外，公司的理财投资收益较去年同期增加以及投资联营企业的业绩积极改善。同时，公司进一步降本增效，2025 年公司管理费用与去年同期相比下降。

**(4)天龙集团:预计 2025 年实现归母净利润 1.0-1.3 亿元,同比增长 53%-99% (2026.1.28)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 1.0-1.3 亿元，同比增长 53%-99%；扣非后净利润 0.7-1.0 亿元，同比增长 22-74%，业绩增长主要系互联网营销板块通过提高运营服务能力，增加服务费收入，同时通过提升管理水平实现降本增效，减少成本费用；油墨板块持续加强海外市场开拓和大客户合作，实现营业收入与净利润双增长；报告期内公司处置了全资子公司上海亚联油墨化学有限公司股权及部分闲置资产，对当期损益有积极影响。

**(5)奥飞娱乐:预计 2025 年实现归母净利润 0.6-0.8 亿元,同比增长 121%-128% (2026.1.29)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 0.6-0.8 亿元，同比增长 121%-128%；扣非后净利润 0.4-0.6 亿元，同比增长 114-121%，业绩增长主要系公司通过加强产业链成本管控提升整体毛利率，以及本期未发生商誉等长期资产的大额减值损失。

**(6)吉比特:预计 2025 年归母净利润 16.9-18.6 亿元,同比增长 79-97% (2026.1.29)**

公司预告 2025 年归母净利润 16.9-18.6 亿元，同比增长 79-97%，扣非归母净利润 16.5-18.0 亿元，同比增长 88-105%，主要系 2025 年上线的《杖剑传说》《问剑长生》《道友来挖宝》贡献增量利润。单 Q4 公司实现归母净利润 4.8-6.5 亿元（同比+66%至+125%、环比-16%至+13%），扣非归母净利润 4.4-5.9 亿元（同比+66%至+123%、环比-22%至+4%）。

**(7)冰川网络:预计 2025 年实现归母净利润 4.36-5.16 亿元,同比扭亏为盈 (2026.1.29)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 4.36-5.16 亿元，同比扭亏为盈（上年为-2.47 亿元），实现扣非净利润 3.79-4.59 亿元，同比扭亏为盈（上年为-3.10 亿元）。业绩

增长主要系部分新产品尚未大推以及成熟产品投放力度控制使 2025 年前三季度公司销售费用同比大幅下降。2025 年第四季度，公司新产品《X-Clash》海外多国同步首发，销售费用环比增加。

**(8) 蓝色光标：预计 2025 年实现归母净利润 1.8-2.2 亿元，同比扭亏为盈 (2026.1.29)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 1.8-2.2 亿元，同比扭亏为盈(上年为-2.9 亿元)，实现扣非净利润 2.2-2.6 亿元，同比扭亏为盈（上年为-3.3 亿元）。业绩增长主要系出海驱动公司 2025 年实现营收约 720 亿元，2025 年末发生大额长期股权投资减值损失，公司持续强化客户信用管理及应收账款账期管控，本期股权激励摊销成本亦同步降低。

**(9) 光线传媒：预计 2025 年实现归母净利润 15-19 亿元，同比增长 414%-551% (2026.1.29)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 15-19 亿元，同比增长 414%-551%；扣非后净利润 14-18 亿元，同比增长 483-647%，业绩增长主要系《哪吒之魔童闹海》《鬼灭之刃：无限城篇第一章猗窝座再袭》等影片上映带动电影票房业务收入及利润增长，同时，随着《哪吒之魔童闹海》的热映，公司的相关 IP 运营业务贡献了较多的收入和利润。

**(10) 世纪华通：预计 2025 年实现归母净利润 55.5-69.8 亿元，同比增长 347%-475% (2026.1.30)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 55.5-69.8 亿元，同比增长 347%-475%；扣非后净利润 58.0-63.3 亿元，同比增长 253-285%。出海领域，《Whiteout Survival》在上线三年后再创新高，在中国手游出海榜中位居第一；爆款新品《Kingshot》快速增长，在中国手游出海榜位居第三。国内，点点互动《无尽冬日》收入保持快速增长，盛趣游戏多款在营游戏始终保持着较高的用户活跃度和稳定收入，整体利润同比增长 30%以上。

**(11) 引力传媒：预计 2025 年实现归母净利润 1,400 万元到 2,000 万元，同比扭亏为盈 (2026.1.30)**

公司预计 2025 年年度实现归母净利润 1,400 万元到 2,000 万元；预计 2025 年年度实现扣非归母净利润 1,350 万元到 1,950 万元，同比均扭亏为盈。业绩预盈主要系受益于互联网社交行业客户、日化美妆行业客户及 3C 等行业客户的旺盛业务需求，公司营业收入在具有挑战性的消费大环境下依然获得了较高增长。同时，公司积极推进客户结构优化策略，主动收缩毛利率较低的效果类营销业务。公司推出自研 AIGC 创意平台“九合创意”，并全面推进 AI 工具在内容生产、策略策划及运营管理等环节的深度应用，以技术赋能驱动降本增效。

**(12) 星辉娱乐：预计 2025 年实现归母净利润 2.7-3.5 亿元，同比扭亏为盈 (2026.1.30)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 2.7-3.5 亿元，同比扭亏为盈(上年为-4.6 亿元)，实现扣非净利润 2.2-2.8 亿元，同比扭亏为盈（上年为-4.7 亿元）。业绩增长主要系玩具业务积极推动产品结构升级与渠道深度布局，稳步扩张全球市场版图，净利润保持稳定增长；游戏业务方面，《冒险岛 R：进化》《仙境传说：破晓》《战地无

疆》《三国群英传：策定九州》等多款游戏产品于境内外陆续上线，效益逐步释放，带动收入同比大幅增长并实现扭亏为盈；足球俱乐部业务方面，公司出售了西班牙人俱乐部 99.66% 股权，剥离了足球俱乐部业务，进一步增厚公司业绩。

**(13) 壹网壹创：预计 2025 年实现归母净利润 0.9-1.2 亿元，同比增长 21%-57% (2026.1.30)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 0.9-1.2 亿元，同比增长 21%-57%；扣非后净利润 1.0-1.3 亿元，同比增长 30-69%。业绩增长主要系公司积极推进技术提升生产力的战略方向，通过 AI agent 的使用提升公司经营效率，并以技术共创的方式协同阿里等平台就 AI agent 等垂类应用场景拓展公司业务类型，同时持续推行轻资产运营战略，进一步实现业务结构的优化。品牌线上管理服务同比增长，推动盈利质量提升，品牌线上营销、内容电商等业务通过成本控制，改善盈利水平，为整体业绩增长提供支撑。

**(14) 盛天网络：预计 2025 年实现归母净利润 0.2-0.3 亿元，同比扭亏为盈 (2026.1.30)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 0.2-0.3 亿元，同比扭亏为盈（上年为-2.6 亿元），实现扣非净利润 0.08-0.12 亿元，同比扭亏为盈（上年为-2.7 亿元）。业绩扭亏为盈主要系游戏运营业务和广告业务的同比增长。游戏运营业务方面，公司聚焦原创 IP 全球化布局，积极拓展海外市场，旗下机甲题材作品《星之翼》在海外市场表现亮眼；互联网广告业务方面，受益于端游市场复苏带来的线下流量回暖，以及移动端投放需求的多元释放，公司网娱平台凭借核心场景高市占率的优势，精准触达核心玩家群体，推动互联网广告收入和利润的同比提升。

**(15) 完美世界：预计 2025 年实现归母净利润 7.2-7.6 亿元，同比扭亏为盈 (2026.1.31)**

公司预计 2025 年实现归母净利润 7.2-7.6 亿元，同比扭亏为盈（上年为-12.9 亿元），实现扣非净利润 5.6-6.0 亿元，同比扭亏为盈（上年为-13.1 亿元）。分业务看，2025 年公司游戏业务预计实现归母净利润 83,000 万元至 87,000 万元，预计实现扣非净利润 65,000 万元至 69,000 万元，较上年扭亏为盈，主要受益于《诛仙世界》《诛仙 2》《女神异闻录：夜幕魅影》带来的业绩增量，电竞业务延续增长趋势；公司影视业务预计实现归母净利润约 2,000 万元，预计实现扣非净利润约 4,000 万元。

## 4、板块行情综述：A 股传媒板块 2026 年第 5 周表现居市场上游，营销板块表现较好

A 股传媒板块 2026 年第 5 周（1 月 26 日-1 月 30 日）上涨 0.21%，对比上证综指（-0.44%）、沪深 300（+0.08%）、深证成指（-1.62%）、创业板指（-0.09%），表现居于上游。在我们追踪的传媒七个子板块中，营销板块表现最好（+5.17%），广电板块表现较弱（-3.30%）。相对传媒指数/沪深 300 而言，营销板块获得最高超额收益，分别为 4.96%/5.09%。

A 股传媒互联网相关个股中，横店影视周涨幅最大（+31.85%），ST 春天周跌幅最大（-16.43%）；美股传媒互联网相关个股中，虎牙直播周涨幅最大（+26.95%），

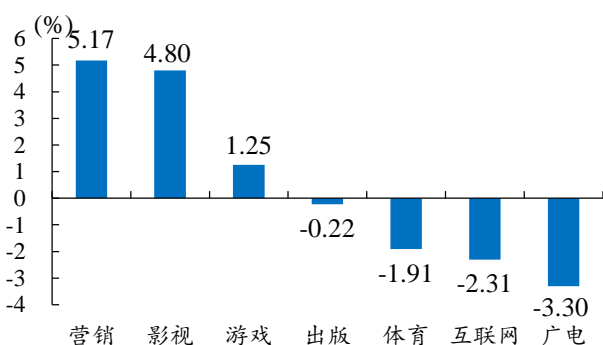
微美全息周跌幅最大(-24.44%)；港股传媒互联网相关个股中，东方甄选周涨幅最大(+18.16%)，枫叶教育周跌幅最大(-9.21%)。

**表9：A股传媒个股行情跟踪（取涨幅前十位和后十位）—横店影视周涨幅第一，ST春天周跌幅最大（1月26日-1月30日）（以2026年1月30日收盘价为基准）**

证券代码	证券简称	收盘价(元)	周涨跌幅(%)	证券代码	证券简称	收盘价(元)	周涨跌幅(%)
603103.SH	横店影视	25.50	31.85	600381.SH	ST春天	3.51	-16.43
300781.SZ	因赛集团	54.67	27.79	300518.SZ	新迅达	20.13	-14.92
300805.SZ	电声股份	15.67	22.52	002558.SZ	巨人网络	43.98	-11.70
300113.SZ	顺网科技	26.00	15.81	300291.SZ	百纳千成	8.68	-10.88
300785.SZ	值得买	74.50	15.22	300192.SZ	科斯伍德	20.39	-10.49
300058.SZ	蓝色光标	23.33	13.53	002123.SZ	梦网集团	11.69	-9.80
300251.SZ	光线传媒	19.56	12.03	300533.SZ	冰川网络	34.97	-9.64
601599.SH	鹿港文化	4.51	11.91	300051.SZ	三五互联	9.83	-8.98
002131.SZ	利欧股份	9.32	10.95	000892.SZ	欢瑞世纪	7.64	-8.83
002137.SZ	麦达数字	10.14	10.82	002599.SZ	盛通股份	8.00	-8.47

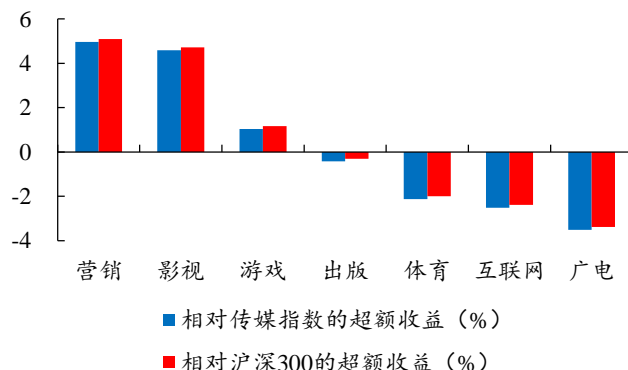
数据来源：Wind、开源证券研究所

**图3：营销板块周涨幅最大，广电板块表现较弱（1月26日-1月30日）**



数据来源：Wind、开源证券研究所

**图4：相对传媒指数/沪深300，营销板块获得最高超额收益（1月26日-1月30日）**



数据来源：Wind、开源证券研究所

**表10：美股重点传媒公司行情（取涨幅前十位和后十位）—虎牙直播周涨幅最大，微美全息周跌幅最大（1月26日-1月30日）（以2026年1月30日收盘价为基准）**

证券简称	证券代码	股价(美元)	周涨跌幅(%)	证券简称	证券代码	股价(美元)	周涨跌幅(%)
虎牙直播	HUYA.N	4.24	26.95	微美全息	WIMI.O	2.04	(24.44)
云集	YJ.O	1.59	23.26	SoundHoundAI	SOUN.O	8.46	(18.10)
蘑菇街	MOGU.N	2.37	21.23	迅雷	XNET.O	6.15	(14.70)
好未来	TAL.N	12.70	13.49	DUOLINGO	DUOL.O	134.06	(14.05)
36氪	KRKR.O	4.90	8.89	Palantir	PLTR.O	146.59	(13.57)
META	META.O	716.50	8.76	猎豹移动	CMCM.N	5.98	(12.57)
IBM	IBM.N	306.70	4.88	ROKU	ROKU.O	95.20	(10.38)
新东方	EDU.N	60.38	4.70	BTC DIGITAL	BTCT.O	1.37	(9.87)
苹果公司	AAPL.O	259.48	4.61	Applovin	APP.O	473.11	(9.78)

证券简称	证券代码	股价 (美元)	周涨跌幅 (%)	证券简称	证券代码	股价 (美元)	周涨跌幅 (%)
谷歌-A	GOOGL.O	338.00	3.07	有道	DAO.N	10.40	(8.69)

数据来源: Wind、开源证券研究所

**表11: 港股重点传媒公司行情(取涨幅前十位和后十位)——东方甄选周涨幅最大, 枫叶教育周跌幅最大(1月26日-1月30日)(以2026年1月30日收盘价为准)**

证券简称	证券代码	股价(港币)	周涨跌幅(%)	证券简称	证券代码	股价(港币)	周涨跌幅(%)
东方甄选	1797.HK	26.68	18.16	枫叶教育	1317.HK	0.35	(9.21)
天鸽互动	1980.HK	0.77	8.45	中国东方教育	0667.HK	5.69	(8.67)
阿里影业	1060.HK	0.99	7.61	数字王国	0547.HK	0.32	(7.25)
心动公司	2400.HK	85.95	5.33	美图公司	1357.HK	7.72	(6.76)
哔哩哔哩-SW	9626.HK	273.00	3.96	禅游科技	2660.HK	2.40	(5.88)
睿见教育	6068.HK	0.08	3.70	知乎-W	2390.HK	9.60	(3.81)
创梦天地	1119.HK	0.59	3.51	阅文集团	0772.HK	35.80	(3.45)
微盟集团	2013.HK	2.42	3.42	中国有赞	8083.HK	0.14	(3.36)
希望教育	1765.HK	0.19	2.78	新高教集团	2001.HK	0.90	(3.23)
猫眼娱乐	1896.HK	7.34	2.66	IGG	0799.HK	3.69	(3.15)

数据来源: Wind、开源证券研究所

**表12: 受益标的包括游戏、营销等板块**

公司代码	公司简称	评级	股价	市值	每股收益(元/股)			市盈率(倍)			每股净资产 元/股
			原始货币 元	原始货币 亿元	2024A	2025E	2026E	2024A	2025E	2026E	
0700.HK	腾讯控股	买入	606.00	55285	20.94	24.76	28.02	26	22	20	105.53
1024.HK	快手-W	买入	80.15	3497	3.56	4.18	4.46	20	17	16	14.44
9899.HK	网易云音乐	买入	180.50	393	7.48	13.55	11.26	22	12	14	46.96
300494.SZ	盛天网络	买入	13.95	68	-0.53	0.31	0.37	-26	45	38	2.94
603598.SH	引力传媒	买入	29.37	79	-0.07	0.19	0.30	-420	151	99	0.68
1860.HK	汇量科技	买入	14.85	234	0.07	0.11	0.73	184	118	18	0.14
300785.SZ	值得买	买入	74.50	148	0.38	0.45	0.55	196	164	136	9.58
601595.SH	上海电影	买入	29.86	134	0.20	0.61	0.84	149	49	36	3.66
2400.HK	心动公司	买入	85.95	426	1.64	3.04	4.05	47	25	19	5.12
002517.SZ	恺英网络	买入	24.92	532	0.77	1.01	1.30	32	25	19	3.04
002558.SZ	巨人网络	买入	43.98	851	0.78	1.25	1.95	56	35	23	6.63
002624.SZ	完美世界	买入	18.84	365	-0.68	0.52	1.03	-28	36	18	3.48
300418.SZ	昆仑万维	未有评级	55.80	700	-1.30	-0.34	0.11	-43	-166	529	11.59
9988.HK	阿里巴巴-W	未有评级	169.20	32316	3.95	6.89	5.46	39	22	28	51.22
0100.HK	Minimax-WP	未有评级	473.00	1483	-30.03	-11.49	-8.28	-14	-37	-52	0.00
300058.SZ	蓝色光标	未有评级	23.33	838	-0.12	0.07	0.09	-201	328	262	3.00
301171.SZ	易点天下	未有评级	71.60	338	0.49	0.55	0.68	146	129	106	7.56
2013.HK	微盟集团	未有评级	2.42	96	-0.57	-0.04	-0.01	-4	-56	-183	0.51
688365.SH	光云科技	未有评级	29.40	125	-0.19	0.04	0.19	-155	659	151	2.25
300133.SZ	华策影视	未有评级	9.27	175	0.13	0.18	0.25	71	50	37	3.77

请务必参阅正文后面的信息披露和法律声明

19/22

公司代码	公司简称	评级	股价	市值	每股收益 (元/股)			市盈率 (倍)		每股净资产	
001330.SZ	博纳影业	未有评级	9.60	132	-0.63	-0.65	0.08	-15	-15	115	3.84
300654.SZ	世纪天鸿	未有评级	12.37	45	0.12	0.13	0.14	103	97	90	2.32
002555.SZ	三七互娱	未有评级	26.52	587	1.21	1.38	1.49	22	19	18	5.83
3888.HK	金山软件	未有评级	30.12	422	0.36	1.08	1.13	75	25	24	16.81
HUYA.N	虎牙	未有评级	4.24	9	-0.21	0.29	0.91	-142	102	33	33.52

资料来源：Wind、开源证券研究所（未有评级公司盈利预测来自 Wind 一致预测，股价截至 2026 年 1 月 30 日收盘；港股公司所示市值及股价为港币，计算采用 1 港币=0.9021 人民币进行换算，美股公司所示市值及股价为美元，计算采用 1 美元=7.0161 人民币进行换算，每股净资产为截至 2024 年 12 月 31 日数据）

## 5、风险提示

国内 AI 平台春节活动效果不及预期，游戏流水不及预期等。

## 特别声明

《证券期货投资者适当性管理办法》、《证券经营机构投资者适当性管理实施指引（试行）》已于2017年7月1日起正式实施。根据上述规定，开源证券评定此研报的风险等级为R4（中高风险），因此通过公共平台推送的研报其适用的投资者类别仅限定为境内专业投资者及风险承受能力为C4、C5的普通投资者。若您并非境内专业投资者及风险承受能力为C4、C5的普通投资者，请取消阅读，请勿收藏、接收或使用本研报中的任何信息。因此受限于访问权限的设置，若给您造成不便，烦请见谅！感谢您给予的理解与配合。

## 分析师承诺

负责准备本报告以及撰写本报告的所有研究分析师或工作人员在此保证，本研究报告中关于任何发行商或证券所发表的观点均如实反映分析人员的个人观点。负责准备本报告的分析师获取报酬的评判因素包括研究的质量和准确性、客户的反馈、竞争性因素以及开源证券股份有限公司的整体收益。所有研究分析师或工作人员保证他们报酬的任何一部分不曾与，不与，也将不会与本报告中具体的推荐意见或观点有直接或间接的联系。

## 股票投资评级说明

证券评级	买入（Buy）	预计相对强于市场表现 20%以上；
	增持（outperform）	预计相对强于市场表现 5%~20%；
	中性（Neutral）	预计相对市场表现在-5%~+5%之间波动；
	减持（underperform）	预计相对弱于市场表现 5%以下。
行业评级	看好（overweight）	预计行业超越整体市场表现；
	中性（Neutral）	预计行业与整体市场表现基本持平；
	看淡（underperform）	预计行业弱于整体市场表现。
备注：评级标准为以报告日后的 6~12 个月内，证券相对于市场基准指数的涨跌幅表现，其中 A 股基准指数为沪深 300 指数、港股基准指数为恒生指数、新三板基准指数为三板成指（针对协议转让标的）或三板做市指数（针对做市转让标的）、美股基准指数为标普 500 或纳斯达克综合指数。我们在此提醒您，不同证券研究机构采用不同的评级术语及评级标准。我们采用的是相对评级体系，表示投资的相对比重建议；投资者买入或者卖出证券的决定取决于个人的实际情况，比如当前的持仓结构以及其他需要考虑的因素。投资者应阅读整篇报告，以获取比较完整的观点与信息，不应仅仅依靠投资评级来推断结论。		

## 分析、估值方法的局限性说明

本报告所包含的分析基于各种假设，不同假设可能导致分析结果出现重大不同。本报告采用的各种估值方法及模型均有其局限性，估值结果不保证所涉及证券能够在该价格交易。

## 法律声明

开源证券股份有限公司是经中国证监会批准设立的证券经营机构，已具备证券投资咨询业务资格。

本报告仅供开源证券股份有限公司（以下简称“本公司”）的机构或个人客户（以下简称“客户”）使用。本公司不会因接收人收到本报告而视其为客户。本报告是发送给开源证券客户的，属于商业秘密材料，只有开源证券客户才能参考或使用，如接收人并非开源证券客户，请及时退回并删除。

本报告是基于本公司认为可靠的已公开信息，但本公司不保证该等信息的准确性或完整性。本报告所载的资料、工具、意见及推测只提供给客户作参考之用，并非作为或被视为出售或购买证券或其他金融工具的邀请或向人做出邀请。本报告所载的资料、意见及推测仅反映本公司于发布本报告当日的判断，本报告所指的证券或投资标的的价格、价值及投资收入可能会波动。在不同时期，本公司可发出与本报告所载资料、意见及推测不一致的报告。客户应当考虑到本公司可能存在可能影响本报告客观性的利益冲突，不应视本报告为做出投资决策的唯一因素。本报告中所指的投资及服务可能不适合个别客户，不构成客户私人咨询建议。本公司未确保本报告充分考虑到个别客户特殊的投资目标、财务状况或需要。本公司建议客户应考虑本报告的任何意见或建议是否符合其特定状况，以及（若有必要）咨询独立投资顾问。在任何情况下，本报告中的信息或所表述的意见并不构成对任何人的投资建议。在任何情况下，本公司不对任何人因使用本报告中的任何内容所引致的任何损失负任何责任。若本报告的接收人非本公司的客户，应在基于本报告做出任何投资决定或就本报告要求任何解释前咨询独立投资顾问。投资者应自主作出投资决策并自行承担投资风险，任何形式的分享证券投资收益或者分担证券投资损失的书面或口头承诺均为无效。

本报告可能附带其它网站的地址或超级链接，对于可能涉及的开源证券网站以外的地址或超级链接，开源证券不对其内容负责。本报告提供这些地址或超级链接的目的纯粹是为了客户使用方便，链接网站的内容不构成本报告的任何部分，客户需自行承担浏览这些网站的费用或风险。

开源证券在法律允许的情况下可参与、投资或持有本报告涉及的证券或进行证券交易，或向本报告涉及的公司提供或争取提供包括投资银行业务在内的服务或业务支持。开源证券可能与本报告涉及的公司之间存在业务关系，并无需事先或在获得业务关系后通知客户。

本报告的版权归本公司所有。本公司对本报告保留一切权利。除非另有书面显示，否则本报告中的所有材料的版权均属本公司。未经本公司事先书面授权，本报告的任何部分均不得以任何方式制作任何形式的拷贝、复印件或复制品，或再次分发给任何其他人，或以任何侵犯本公司版权的其他方式使用。所有本报告中使用的商标、服务标记及标记均为本公司的商标、服务标记及标记。

## 开源证券研究所

### 上海

地址：上海市浦东新区世纪大道1788号陆家嘴金控广场1号楼3层

邮编：200120

邮箱：research@kysec.cn

### 深圳

地址：深圳市福田区金田路2030号卓越世纪中心1号楼45层

邮编：518000

邮箱：research@kysec.cn

### 北京

地址：北京市西城区西直门外大街18号金贸大厦C2座9层

邮编：100044

邮箱：research@kysec.cn

### 西安

地址：西安市高新区锦业路1号都市之门B座5层

邮编：710065

邮箱：research@kysec.cn